1 ご使用になる前に

はじめに

2 ゲーム紹介
3 操作方法
4 1Pと2Pの切り替え
5 ダウンロードプレイ
6 ゲームの始めかた
7 ゲームの終わりかた
8 データのセーブ（保存）
9 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

10 画面の見かた

11 ゲームの進めかた

12 マップモード

13 バトルモード

14 地形紹介

困ったときは

15 お問い合わせ先

1　ご使用になる前に

ごあいさつ

このたびは『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警　告
任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この電子説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

●むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
●セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

©創通・サンライズ
ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-TDHJ-JPN-00

2 ゲーム紹介

『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』は、SDガンダム（スーパーディフォルメ・ガンダム）を操作する対戦シミュレーションゲームです。マップ上で自軍のユニット（モビルスーツや戦艦）に指示を与え、敵軍首都の占領を目指します。

ストーリー

少年は百円玉を握りしめていた。目の前には美しくも輝く、夢を売ってくれるマシーンが、少年の百円玉を今や遅しと待っている。百円玉を所定の穴に押し込み、つ、ついに銀色に光るハンドルを右に回した———。ガチャッ！　とどうしたことかいつもなら、赤や青、色とりどりのカプセルが出るはずなのに……。ハンドルを握っていた手にはいつの間にかコントローラーⅠ（もちろんファミコンよ！）が……目の前のガチャポンマシーンはいつのまにか消え……何と夢か幻かSDガンダムがTV画面の中でメチャクチャ暴れていたのだった……！！ジャーン、ついに出ました、全国のオモチャ屋の2頭身ヒーロー、足が短いと言われながらも、君たちの心をつかんで離さない爆笑軍団。その名もスーパーディフォルメ・ガンダム・ワールド（ちょっとなげ～な）ガチャポン戦士のスクランブル・ウォーズの始まりヨ。

3 操作方法

マップモードの操作方法

カーソル・ユニットの移動	✜
生産するユニットの選択	✜（首都選択時）
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
パスメニューの表示	Ⓑを押しながらⒶ
セーブメニューの表示	SELECT（1Pのみ）

バトルモードの操作方法

ユニットの移動	✜
武器1の使用	Ⓐ
武器2の使用・変形	Ⓑ（武器2、または変形する能力を持っているユニットのみ）
ゲームの一時中断・再開	START（1Pのみ）
バトルの開始	START（バトル開始画面のとき）（1Pのみ）

その他の操作方法

カーソルの移動	✜（1Pのみ）
決定	Ⓐ（1Pのみ）
ゲームスタート	START（タイトル画面のとき）（1Pのみ）

✜と◎、ⒷとⓍ、SELECT とⓎは同じ操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ＋Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

※1台の本体では、1Pと2Pを同時に操作することはできません。同時に操作する場合は、2台の本体でダウンロードプレイを行ってください。(→5)

※「1 PLAY」「WATCH」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

※ダウンロードプレイ中は、1Pと2Pの切り替えができません。

5 ダウンロードプレイ

2 PLAY
(ダウンロードプレイ)

『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』が保存されている本体がひとつあれば、プレイする人数分の本体同士で通信し、ダウンロードプレイを楽しむことができます。

用意するもの

ニンテンドー3DS LL/3DS本体・・・・・・・・・・・・・・・プレイする人数分の台数（最大2台）

※『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』が保存されている本体が1台必要です。

はじめかた

●ソフトを送る側(親機)の場合

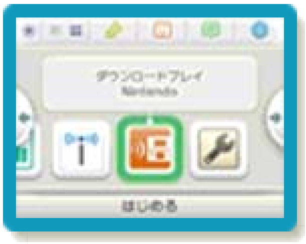
1.VCメニューで「ダウンロードプレイをはじめる」をタッチしてください。

2.同時に遊ぶ子機が接続されたことを確認して、「開始」をタッチしてください。

3.モード選択画面（→6）で「2 PLAY」を選んでください。

●ソフトを受け取る側(子機)の場合

1.HOMEメニューで｢ダウンロードプレイ｣のアイコンをタッチし、｢はじめる｣をタッチしてください。



2.｢ニンテンドー3DSロゴ｣をタッチしてください。

3.『SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ』をタッチし、ソフトをダウンロードしてください。

終わりかた

VCメニューで「ダウンロードプレイをおわる」をタッチすると、終了できます。

スリープモードについて

ダウンロードプレイ中は、本体を閉じてもスリープモードになりません。

6 ゲームの始めかた

タイトル画面で START を押すと、モード選択画面が表示されます。

1 PLAY	青色の軍を操作してCOM（コンピュータ）と対戦します。
2 PLAY	1Pは青色、2Pは赤色の軍を操作して対戦します。
WATCH	COM同士の対戦を観戦します。
CONTINUE	セーブデータがある場合、続きから遊べます。

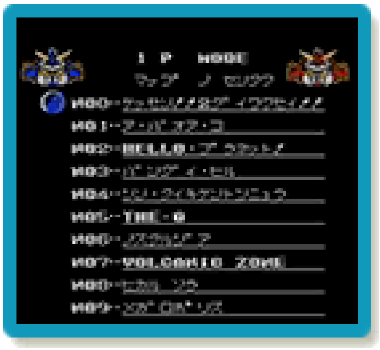
※「2 PLAY」を選んだ場合は、対戦プレイができます。詳しくは、ダウンロードプレイ（→5）をご覧ください。

ゲームの初期設定

以下の項目を1Pが順番に設定すると、ゲームが始まります。

マップの選択

ゲームの舞台となるマップを選びます。



初期の兵力

ゲーム開始時にマップ上に配置されるユニットの数を設定します。

※選んだマップによって、初期に配置されるユニットは異なります。

相手のタイプ選択

COMが対戦に参加する場合、COMのタイプ（戦いかた）を4人のキャラクターの中から選びます。

7 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

8 データのセーブ（保存）

マップモードでSELECTを押すとセーブメニューが表示され、Ⓐを押すと、これまでの進行状況をセーブできます。セーブが終わると、タイトル画面に戻ります。

※COMの思考中やユニットの選択・移動中は、セーブできません。

※セーブデータは1つです。すでにセーブデータがある場合、新しいデータが上書きされます。

※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

9 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

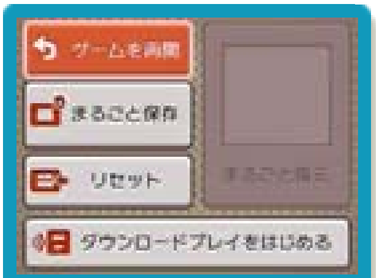
HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

※ダウンロードプレイ中は、VC中断機能を使うことはできません。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について
　詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。
※ダウンロードプレイ中は、まるごとバックアップ機能を使うことはできません。

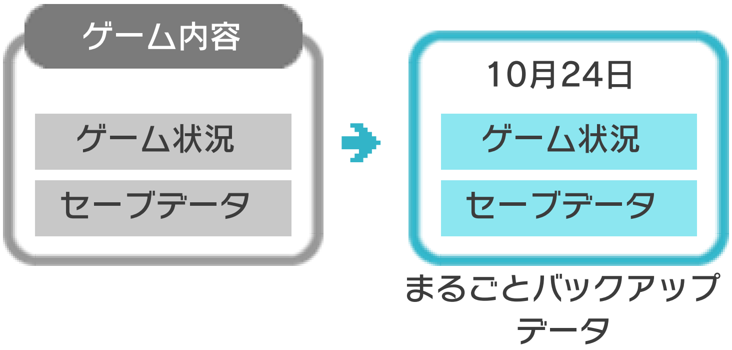
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

（例）

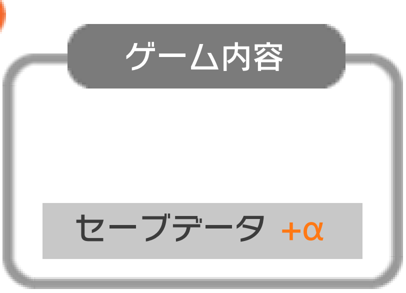
❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ（➔）します。

10/24



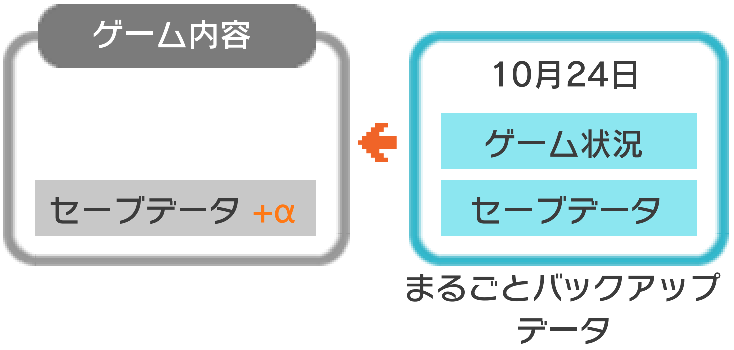
❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ（🡄）

10/28



❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（+α ）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ＋START＋Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。
ダウンロードプレイをはじめる	ダウンロードプレイをはじめます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

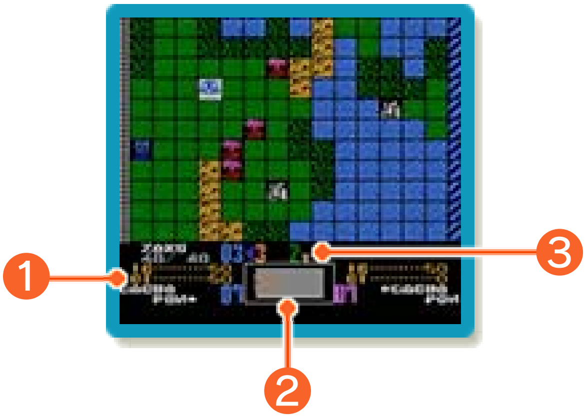
まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチ、ダウンロードプレイをはじめたいときは「ダウンロードプレイをはじめる」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

10 画面の見かた

マップモード



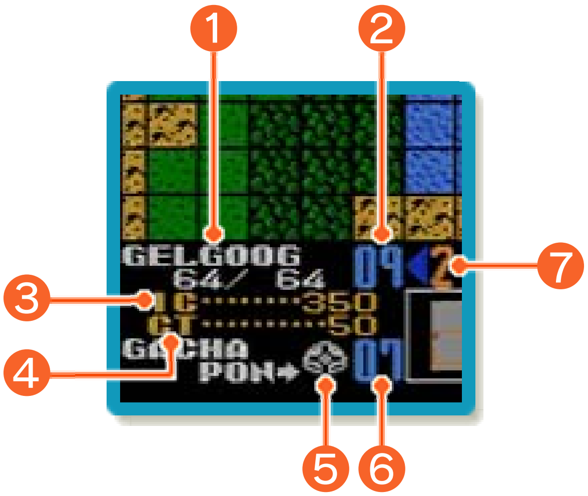
❶ 自軍のインフォメーション

❷ マップの全体図

青い点と赤い点が両軍の首都、黄色のワクが現在画面に表示されている範囲です。

❸ 現在のターン数

インフォメーションの見かた



① 選択中のユニット名

② 選択中のユニットの移動力残量

③ IC（INCOME）

毎ターンの収入額です。

④ CT（CAPITAL）

現在の所持金です。

⑤ 生産中のユニット

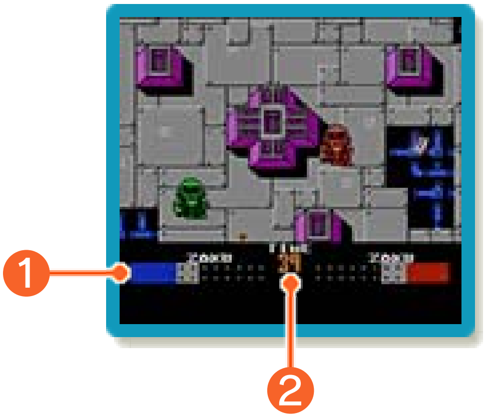
完成すると自軍の色に変わり、音と点滅で知らせます。

⑥ 現在のユニット数

各軍それぞれ最大で32ユニットまで生産（→12）できます。

⑦ 1フェイズ内の残り行動回数

バトルモード

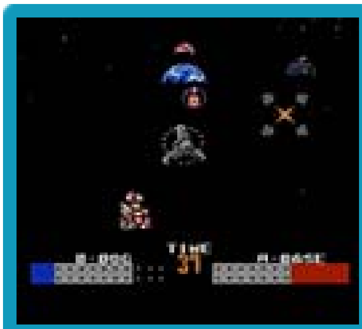


❶ ユニットの残りエネルギー

❷ 残り時間

11 ゲームの進めかた

マップモード



バトルモード

このゲームには2つのモードがあります。マップモードでは、ユニットに指示を出したり、首都で新たなユニットを生産したりして戦力を強化していきます。バトルモードでは、1対1で戦います。
先に敵軍首都にいるボスを倒して占領した軍の勝ちです。

ターンとフェイズ

マップモードでは、自軍と敵軍でフェイズ（行動する順番）を交互に行います。フェイズの開始時には、占領した都市やサイドからの収入があり、生産中のユニットが完成すると配備されます。
両軍のフェイズが1回ずつ終わると1ターン終了となり、これを繰り返してゲームを進めます。

12 マップモード

マップモードでは、1回のフェイズにユニットの移動、戦艦の攻撃、ユニットの生産などを、3回まで行えます。行動を終えたユニットはEマークが表示されます。

ユニットの移動

ユニットを選んで移動させます。移動するとユニットの「移動力」が減ります。地形（→14）によって必要な移動力が異なります。移動先に敵ユニットがいたり、敵軍首都に入るとバトルモード（→13）が始まります。

戦艦ユニットの移動・攻撃

戦艦ユニットを選ぶと戦艦メニューが表示されます。「MOVE」を選ぶと移動、「FIRE」を選ぶとマップモードで４マス以内にいる敵ユニットを攻撃できます。攻撃方法は以下の2種類から選べます。

戦艦メニュー

BEAM	ダメージは少ないですが、命中率が高い攻撃です。
MISSILE	ダメージは大きいですが、命中率が低い攻撃です。

都市の占領とエネルギーの回復

ユニットが都市やサイドのマスで止まると占領します。占領すると、マスの色が変わります。都市やサイドを占領すると収入が増えたり、占領した都市やサイドで1ターン待つとユニットのエネルギーが回復したりします。

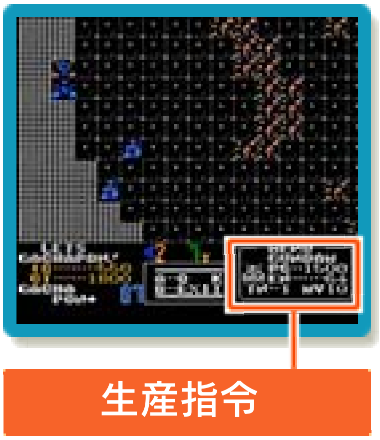
※戦艦ユニットは、都市を占領したり、敵軍の首都に入ったりできません。

※自軍ユニットがいる都市やサイドが攻撃され、エネルギーが減ってしまった場合は、一度都市やサイドの外に出てからもう一度戻らないと、エネルギーが回復しません。

※自軍の首都には入ることができず、回復もできません。

ユニットの生産

自軍の首都を選ぶと、敵軍のインフォメーション画面に生産指令が表示され、ユニットを選んで生産できます。完成したユニットは、首都を選んで出撃させることができます。



※選んだマップによって、生産できるユニットは異なります。

生産指令の見かた

生産指令には、生産可能なユニットの情報が表示されます。

PC	生産に必要な費用です。
EN	ユニットの最大エネルギーです。
TN	生産に必要なターン数です。
MV	ユニットの移動力です。

自軍フェイズのパス

動かせるユニットがいない場合や、これ以上行動したくない場合は、パスメニューを表示してⒶを押すと、フェイズをパスします。

13 バトルモード

マップモードで敵ユニットのいるマス、または敵軍首都に入ると、バトルモードになります。

バトルの勝敗

60秒の制限時間内に敵ユニットのエネルギーを0にすると勝ちとなり、敵ユニットを破壊します。時間切れの場合、残りエネルギーが少ない方のユニットが進行方向とは逆方向に数マス追い出されます。

※マップの端などで追い出されると、後退できず、ユニットが破壊されることがあります。

アイテムについて

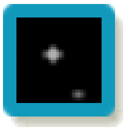
バトル中、ステージ上のアイテムを取ると、様々な効果が発生します。

短縮時間	残り時間が10秒減ります。
チカラドリンク	ユニットのエネルギーが回復します。
激走足袋[たび]	一時的にユニットがスピードアップします。
金縛りのお札	取ったユニットは、5秒間動けなくなります。

14 地形紹介

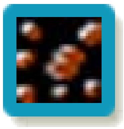
マップには、様々な地形があります。地形によって、マップモードでの移動に必要なコストやバトルモードのフィールドが変わります。

宇宙（SPACE）



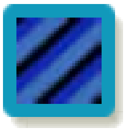
移動コスト：1
バトルモード時、障害物がなく、フィールドに慣性が働きます。

アステロイド（ASTEROID）



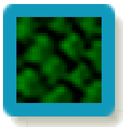
移動コスト：3
バトルモード時、障害物があり、フィールドに慣性が働きます。

大気圏（ATMOSPHERE）



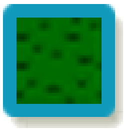
移動コスト：移動力すべて消費
バトルモード時、フィールドに下向きの引力が働き、一番下まで落ちるとダメージを受けます。

森林（FOREST）



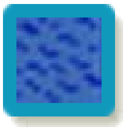
移動コスト：2
バトルモード時、障害物があります。

平野（PLAIN）



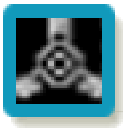
移動コスト：1
バトルモード時、障害物がなく自由に動けます。

海（SEA）



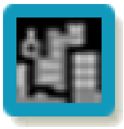
移動コスト：3（水中用ユニットは1）
バトルモード時、フィールドに上向きの浮力が働きます。

サイド（SPACECOLONY）



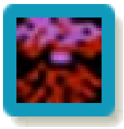
移動コスト：1
宇宙にあるエネルギー補給地です。
占領すると毎ターンの収入額（IC）が増えます。

都市（CITY）



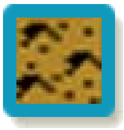
移動コスト：1
地上にあるエネルギー補給地です。
占領すると毎ターンの収入額（IC）が増えます。

火山（VOLCANO）



移動不可
唯一、進入不可な地形です。

砂漠（DESERT）



移動コスト：3
乾燥した砂漠地帯です。移動コストが高い地形です。

首都（CAPITAL）

移動コスト：3
ユニットの生産ができます。
首都が陥落するとゲーム終了です。

15 お問い合わせ先

『SDガンダムワールド ガチャポン戦士
スクランブルウォーズ』
に関するお問い合わせ先

株式会社バンダイナムコゲームス

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。